



JESUÏTES El Clot  
Escola del Clot

M06. Desenvolupament web en entorn client

**UF2. Estructures definides pel programador. Objectes.**

curs 2017-2018

Sergi Grau  
Hector López

Es desitja desenvolupar un joc web en plataforma web per a jugar al enfonsar una flota (batalla naval). El joc es realitza contra la màquina, però sense implementar cap lògica IA, és a dir, el programa disposa de manera aleatòria diversos vaixells, i quan és el seu torn dispara de manera aleatòria. Per a desenvolupar-la s'ha decidit utilitzar exclusivament les API de HTML5.

- Utilitza com a especificacions la definició del joc. [http://en.wikipedia.org/wiki/Battleship\\_\(game\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Battleship_(game)). El joc utilitza dues graelles mitjançant taula HTML configurables, on es disposen diversos vaixells de diverses mides. Quan si inicia el joc es juga contra la màquina (2 punts). Per a col·locar els vaixells cal utilitzar D&D.
- Utilitza POO, programació basada en prototipus, matrius funcions ES6 en la totalitat de la solució. (2 punts)
- Utilitza precarrega de imatges per a accelerar el procés. Això implica utilitzar l'API off-line de HTML5 (1 punt)
- Programa les animacions necessàries, i els desplaçaments adients. Pots utilitzar CSS3 o JS (1,5 punts)
- Utilitza audio HTML5. (1 punt)
- Els vaixells amb les seves característiques es desen amb l'API HTML5 de base de dades indexada. (1 punt)
- es puntuacions es desen utilitzant emmagatzematge web. (1 punt)
- Respecta les bones pràctiques del llenguatge JavaScript. (0,5 punt)
- Documenta correctament el codi font.
- Valida el document HTML5 <http://validator.w3.org/>


## BATTLESHIPS

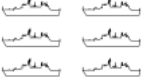
player \_\_\_\_\_ round \_\_\_\_\_


	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A										
B										
C										
D										
E										
F										
G										
H										
I										
J										


### YOUR SHIPS

SALVO COUNTER









### ENEMY SHIPS

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A										
B										
C										
D										
E										
F										
G										
H										
I										
J										

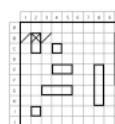
by Samuel Bednar

### SHORT RULES

1. Arrange your ships on "YOUR SHIPS" grid according to "FLEET" table.
2. Take turns firing a salvo at your enemy, calling out squares as "H3, B3", etc.  
Salvo = number of your ships you have left (use counter) / 1 shot (empty).
3. Mark salvos fired on "ENEMY SHIPS" grid ( 2 marks water, 2 marks hit).  
You must call out when your ship is sunk completely.
4. Sink 'em all!

### FLEET

#	ship	size
1x	Aircraft Carrier	5
1x	Battleship	4
1x	Cruiser	3
2x	Destroyer	2
2x	Submarine	1



Cal lliurar-la abans del dia especificat al llurament d'activitats.

S'ha d'entregar en fitxer zip o tar, amb el format

**COGNOM\_NOM\_PRACTICA\_ENTORN\_CLIENT\_UF2.zip**

Aquest fitxer zip contindrà tot el codi font i el contingut estàtic.